Club Nintendo®

Volume 2 - 1990 Issue 2



TIPS UND TRICKS
Robowarriors Geheimnisse aufgedeckt!

KURZÜBERSICHT
Neue aufregende Neuheiten!

PLUS
Alles über den NES Max und den NES Advantage!!

ZELDA II

The Adventure of

LINK™

Another journey of ultimate challenge in the fantasy world of Hyrule.

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM® REV-A

Check It Out!

Hier findest Du die komplette Aufstellung der momentan erhältlichen NINTENDO-Spiele..

ABENTEUER SERIE

- Adventure of Link™
- Castlevania™
- Goonies™
- Kid Icarus™
- Legend of Zelda™
- Mega Man™
- Metroid™
- Robowarrior™
- Super Mario Bros.™
- Super Mario Bros. 2™
- Wizards & Warriors™

ACTION SERIE

- Balloon Fight™
- Cobra Triangle™
- Galaga™
- Gun Smoke (in Deutschland indiziert)
- Gradius™
- Ice Climber™
- Ikari Warriors
- Kung Fu™
- Metal Gear™
- Pinball™/Flipper
- Rush'n Attack™ (in Deutschland indiziert)
- Section Z™
- Tiger Heli
- Urban Champion™
- Xevious™

ZIELSPIEL SERIE

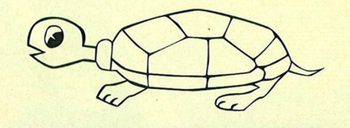
- Duck Hunt™
- Gumshoe
- Wild Gunman™

PROGRAMMIERBARE SERIE

- Excitebike™
- Mach Rider™
- Wrecking Crew™

ARCADE CLASSIC SERIE

- Alpha Mission™
- Clu-Clu-Land™
- Donkey Kong™
- Donkey Kong Jr.™
- Donkey Kong 3™
- Ghosts 'n Goblins™
- Gradius™
- Life Force
- Mario Bros.™
- Popeye™
- Top Gun™
- Trojan™



ROBOTER SERIE

ROBOTER in Österreich, Schweiz und Bundesrepublik Deutschland nicht erhältlich.

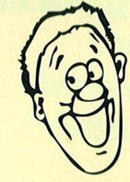
SPORT SERIE

- Double Dribble™
- Fitness-Center/Athletic World™
- Fitness-Center/Stadium Events™
- Golf
- Ice Hockey
- Mike Tyson's Punch-Out!!™
- Pro Wrestling™
- Rad Racer™
- R.C. Pro Am™
- Ski Slalom™
- Soccer/Fußball
- Tennis
- Track & Field II
- Volleyball
- Wrestlemania™

LERNSPIEL SERIE

- Anticipation (Englischkenntnisse erforderlich)
- Donkey Kong Jr. Mathematik™





Alle Spieletitel und Charaktere in diesem Magazin sind Trademarks oder Copyrights von Nintendo. Co. Ltd. Ergänzend sind nachstehend folgende Trademarks oder Copyrights zu vermerken : R.C. Pro Am© 1987 Rare, Ltd.; Kung Fu© 1984 Irem Corp.; Rad Racer© 1987 Square Co., Ltd. Top Gun™ und © 1987 Paramount Pictures Corp.; Hergestellt in Zusammenarbeit mit Ocean Software; © 1987 Konami; Goonies II™ Warner Bros. Inc. © 1987 Warner Bros,; © 1987 Konami, Castlevania, Gradius Konami; Ghosts 'n Goblins und Trojan™ Capcom USA, Inc.

Nintendo®
FAN-CLUB
POSTFACH 54 09 47
D-2000 HAMBURG 54



HALLO, HIER SPRICHT EUER MARIO!

Wir sind in der letzten Zeit mit neuen Spielen regelrecht überschüttet worden, so daß ich bei all meinen Verpflichtungen gegenüber Club Nintendo, Luigi von der Auswertung Eurer Top 5 wegzerren mußte, damit er ein paar von den neuen Spielen testet. Danach sind wir beide zu der selben Schlußfolgerung gekommen - NES Besitzer werden schon in nächster Zeit eine Menge Spaß erwarten können. Bei den neuen Spielen ist für jeden etwas dabei, so werden das im restlichen Europa mit Spannung erwartete "Zelda II - The Adventure of Link" oder "Rygar" und die anderen in dieser Ausgabe vorgestellten Neuheiten, neue Power in die Nintendo Spieleliste bringen. Die Spiele, welche erst später in diesem Jahr erscheinen werden, machen auch einen sehr guten Eindruck - Einzelheiten dazu gibt es in der nächsten Ausgabe.

Um diesen Topspielen gerecht zu werden, gibt es natürlich auch die entsprechenden Controller - den NES Advantage und demnächst den NES Max. Damit stößt das Spielgefühl in neue Dimensionen vor, schnellere Aktion und bessere Reaktionen wie nie zuvor!

Ein weitere Neuheit ist der Acclaim Remote Controller. Mit ihm spielt man ohne die lästige Einschränkung eines Kabels, da er die Kommandos auf dem Controller mittels eines Infrarotstrahles an das NES übermittelt. Bei den Tests reagierte er genauso schnell wie jeder andere Controller, und er hat noch eine Menge anderer Funkionen, die Euch viel Freude machen werden.

Als neue europäische Firma wird demnächst Ocean Software Spiele für das NES produzieren. Ocean ist bekannt dafür, daß sie sehr gute Spiele herstellen, deswegen sind wir schon ganz gespannt auf ihre Neuheiten für das Nintendo Entertainment System!

Wir wünschen Euch beim Lesen dieser Ausgabe soviel Spaß, wie wir beim Schreiben und Auswählen der Texte hatten. Und vergeßt nicht Luigi Eure fünf Lieblingsspiele mitzuteilen - er ist ganz begierig darauf die Liste fertigzustellen!

Inhalt

Präsident	Super Mario!
Herausgeber	Mark Smith
Fotos	Dennis Hemmings, Nintendo Co Ltd
Gestaltung	Catalyst Publishing, Nintendo Co Ltd.
Satz/Druck	Catalyst Publishing, Warwick, UK.
Club-Büro	Nintendo Fan-Club Postfach 54 09 47 2000 Hamburg 54
Hotline	Deutschland: 040/54 55 11 Österreich: 06/040/54 55 11 Schweiz: 0049/40/54 55 11

Nintendo ist das eingetragene Warenzeichen von Nintendo Co. Ltd. Der Name "CLUB NINTENDO" wird mit Erlaubnis von Nintendo Co. Ltd. benutzt, Teile dieses Magazins dürfen nur mit Erlaubnis vervielfältigt werden. Super Mario und Super Mario Bros. sind eingetragene Warenzeichen von Nintendo Co. Ltd.

Copyright Nintendo Co., Ltd. 1990.

JOYSTICKS

POWER IN EUREN FINGERSPITZEN...

Wie wir alle wissen, ist das NES das meistverkaufte Videospiel der Welt, mit Millionen von Nintendo Besitzern welche sich mit den aufregendsten Spielen vergnügen, die es für Geld zu kaufen gibt. Sollte es dann nicht zu der besten Konsole auch die besten Joysticks zum Spielen geben? In diesem Sinne gibt es von Nintendo zwei Joysticks, die aus dem Spiel und dem Spieler das Beste herausholen!!

DER NES ADVANTAGE FUNKTIONEN:

- ✷ Slow Motion
- ✷ SELECT, START, A, B Tasten
- ✷ "Traditioneller" Joystick
- ✷ Einstellbares Dauerfeuer

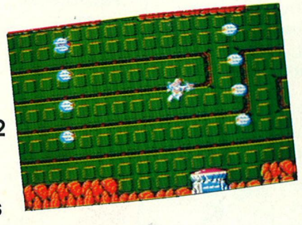
Der NES Advantage ist im vergangenen Jahr herausgekommen und wurde mit großer Freude von denen aufgenommen, die noch einen zu Weihnachten bekamen. Er ist sehr stabil gebaut und hat eine ganze Menge neuer Funktionen, wie zum Beispiel die Slow Motion Funktion. Wenn Euch das Spiel ein wenig zu hektisch wird braucht Ihr nur auf den Knopf zu drücken, und das Spiel wird gemütlich langsam. Dies funktioniert aber nur bei Spielen die eine Pausen-Funktion besitzen - schaut Euch die Liste links an um einige Beispiele zu sehen, bei denen die Slow Motion sehr nützlich ist.

Der Advantage ist auch mit einem richtigen "Joystick" statt mit einem Steuerkreuz ausgestattet, genauso wie bei den richtigen Spielautomaten. Er spielt sich mit den meisten Spielen sehr gut und ermöglicht schnelle Reaktionen in alle Richtungen.

Schließlich gibt es da noch die Turbotasten. Wenn Ihr nur eine von den Tasten drückt, besitzt Ihr schnelles Dauerfeuer mit dem Ihr ununterbrochen Euer Raumschiff feuern oder Euren Athleten Rekorde brechen lassen könnt. Es sind noch zwei weitere Knöpfe oben am Controller angebracht, mit denen man die Feurrate der Turbotasten einstellen kann.

TOP ADVANTAGE SPIELE †

Hier ist die Liste der besten Spiele für den Advantage...



1 Track & Field II
2 Super Mario Bros. 2
3 Section Z
4 Castlevania
5 Wizards & Warriors

DER NES MAX FUNKTIONEN:

- ✷ 360 Grad drehbare Kreissteuerung
- ✷ START, SELECT, A, B Tasten
- ✷ Dauerfeuer-Tasten

Lernt ein völlig neues Steuergefühl mit der revolutionären Kreissteuerung auf dem NES Max kennen. Im Gegensatz zu den normalen Controllern oder dem NES Advantage, läßt sich die Kreissteuerung auf volle 360 Grad anwenden, so daß man mit Leichtigkeit jeden Winkel erreichen kann. Für diejenigen, welche mit den normalen Controllern am liebsten spielen, ist das Steuergefühl am Anfang sicher etwas ungewohnt, doch nach kurzer Zeit werdet Ihr feststellen, daß es sich hierbei um das reaktionsfähigste Steuerungssystem handelt!

Obgleich der NES Max kein regulierbares Dauerfeuer besitzt, ist der Turbo leicht einzusetzen und ebenso effektiv wie auf dem Advantage. Wenn man dann noch die anderen Funktionen bedenkt, zusammen mit dem High-Tech Design und der komfortablen Form, besitzt man einen erstklassigen Controller!



TOP MAX SPIELE

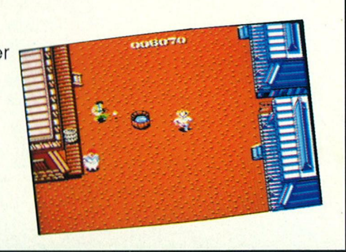
Die folgenden Spiele lassen sich am besten mit dem MAX spielen...

1 Life Force
2 Gunsmoke
3 Cobra Triangle
4 R.C. Pro-Am
5 Track & Field II



TURBO SPIELE †

Bei diesen Spielen ist der Turbo sehr nützlich...



1 Track & Field II
2 Gunsmoke
3 Section Z
4 Life Force
5 Tiger Heli

ANWENDBARE SPIELE FÜR DIE SLOW-MOTION FUNKTION †

1 Gunsmoke
2 Section Z
3 Life Force
4 Gradius
5 Ikari Warriors

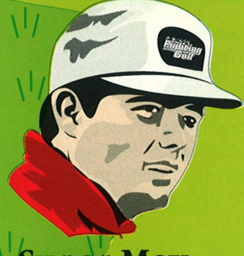


LEE TREVINO'S Fighting Golf

Macht Euch bereit, um gegen die besten Video Golfspieler auf einer der schönsten Bahnen der Welt anzutreten. Lasst Euch von Jumbos Sandfähigkeiten oder Chosukes präzisem Putten beeindrucken, doch seid nicht zu eingeschüchtert - Ihr müßt in Top Form sein, wenn Ihr eine Chance gegen Euren Gegner haben wollt!



Die Charaktere...



Super Mex

Da dies Lee Trevinos Spiel ist, ist er natürlich in allen Punkten sehr gut - also ist Super Mex der härteste Gegner!

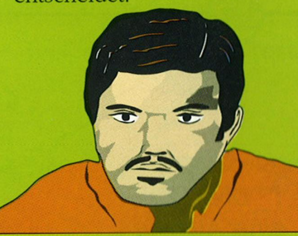


Die schöne Amy

Verglichen mit den anderen spielt Amy nicht besonders gut, ihre Schwungkraft ist gering und ihre Schlagkraft reicht nicht sehr weit. Doch sie sieht nicht nur gut aus - sie ist eine sehr präzise Spielerin und ihre Zielgenauigkeit ist schon sehr gut.

Big Jumbo

Das einzige Handicap dieses Jungen ist sein Mangel an Selbstdisziplin bei der Stärke seiner Schläge - Jumbo mag nichts lieber als so richtig auf den Ball zu dreschen! Man muß schon sehr gut sein, wenn man sich für Jumbo entscheidet.



Miracle Chosuke

Der Mann aus Japan hat nicht dieselben Fähigkeiten wie Trevino, doch seine Präzision und sein Putt suchen ihresgleichen. Seine magischen Schläge machen den Eindruck als ob er sie allein mit seiner Willenskraft steuert!



Spielerwahl

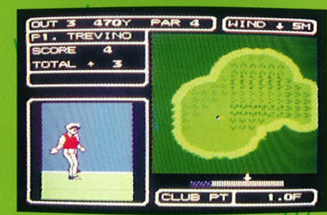
Bevor Ihr Euren Spieler wählt, müßt Ihr Euch für eine Spielart und einen Kurs entscheiden. Ihr könnt zuerst auch ein paar Übungsschläge machen, was wir jedem empfehlen, oder in einem 18-Loch Match mit bis zu vier Spielern antreten. Doch das beste ist das Nassau Game, in dem man jedes der neun Löcher aus beiden Kursen anwählen kann und nach Punkten spielt.



Spielt eine Runde Fighting Golf



Die Menge schweigt ehrfürchtig während Trevino und Amy das erste Loch studieren. Hohes Gras, ein paar Bunker und ein Fairway der aus dem Blickfeld verschwindet. Während die beiden Golfer noch die Anlage studieren, haben sie sich schon für die nötigen Schläger entschieden.



Trevino macht den ersten Schlag - er überprüft den Wind, der still ist wie das Publikum (!!!), legt sich den Ball zurecht und nimmt ein 1er Holz. Er schwingt den Schläger (Taste A), und schlägt dann mit voller Wucht (stoppt den Zeiger am linken Ende der Anzeige) den Ball geradeaus (stoppt den Zeiger auf dem Pfeil). Die Menge spendet Beifall als der Ball hinter dem ersten Bunker mitten auf dem Fairway zu Boden geht.



Amy spielt einen etwas anderen Schlag als ihr Gegner und zirkelt den Ball auf das Fairway (stoppt den Zeiger nach dem Einstellen der Schußstärke entweder links oder rechts vom Pfeil, je nachdem in welche Richtung der Ball gehen soll). Beide, Trevino und Amy, versuchen mit ihrem nächsten Schlag das Grün zu erreichen.

Die Mini-Wettbewerbe



Beim Nassau Game könnt Ihr zusätzlich Punkte machen, wenn Ihr die Mini-Wettbewerbe gewinnt, oder durch ein As. Man muß schon ein wenig üben, bevor man den Am-nächsten-der-Fahne Wettkampf gewinnen will, obwohl der weiteste Schlag ein wenig mehr von den Fähigkeiten des einzelnen Spielers abhängig ist.

Nun hat Trevino leichten Wind und steht am Fuße eines kleinen Hügels. Er zielt ein bißchen links neben die Fahne, damit der Ball durch den Wind und den Hügel in das Loch gelenkt wird. Der Schlag ist gut, und genau wie Trevino dachte, fällt der Ball in das Loch. Er begrüßt diesen Birdie mit der geballten Faust und schreitet weiter zum nächsten Loch.

Amys Schlag ist nicht so gut, sie überschätzt die nötige Stärke bei ihrem Schlag, und der Hügel trägt den Ball vom Loch weg. Doch der nächste Schlag sitzt, und sie spielt Par. Und mit neuem Mut macht sie sich auf zum zweiten Loch.

Die Anzeigetafel

Ihr könnt jederzeit Eure Punkte während des Spiels mit der Taste **START** auf der Anzeigetafel einsehen. Die Anzahl der Schläge wird oben angezeigt, während die Punkte für das Nassau Game unten aufgeführt sind.

RYGAR

RYGAR - LEGENDÄRER KRIEGER DER ANTIKE

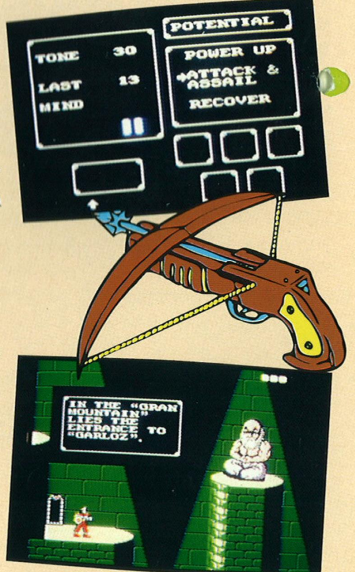
Der grausame König Ligar hat das friedliche Land Argool, ein heiliger Ort, der von den Indora Göttern geschaffen wurde, überfallen und verwüstet. In nur einem einzigen Tag haben sie es geschafft, Argool in ein Königreich des Teufels und des Terrors zu verwandeln, und sie haben die "Tür des Friedens" welche den Frieden der Indora Götter symbolisierte, zerstört.

Das Volk von Argool sieht nun hoffnungslosen und schrecklichen Zeiten entgegen. Ihre Gebete nach dauerhaftem Frieden wurden abgelöst durch Schreie nach Rettung. Diese Schreie wurden so laut, daß sie bis zum fernen Land Algosu drangen - und von dort kam eine Antwort - Rygar, der mutige Krieger der von den Toten auferstanden ist um Argool den Frieden zu bringen. Verbündet Euch mit Rygar und helft ihm die teuflischen Mächte zu bekämpfen!



DIE MÄCHTE DER GÖTTER

Da Rygar von den Indoragöttern wieder zum Leben erweckt wurde, ist es keine Überraschung, daß sie sich auch um seine Kampffähigkeiten kümmerten. Seine Geschicklichkeit und Schnelligkeit mit der Kettenschleuder wird von keinem Sterblichen übertroffen. Er ist in der Lage mit schnellster Geschwindigkeit zu laufen ohne dabei zu ermüden. Rygar ist auch in der Lage einen von drei Zaupersprüchen anzuwenden, welche ihm ermöglichen die Reichweite seines Seiles zu verlängern, größere Angriffskraft aufzubringen oder verlorene Energie zurückzugewinnen.



Um eine dieser Kräfte zu aktivieren, muß man Sinneskapseln einsammeln und sie dann auf der Hilfsgrafik anwählen. Auf dieser Hilfsgrafik sieht man auch seine Ausrüstung und den momentanen Stärkegrad.

DIE INDORA GÖTTER

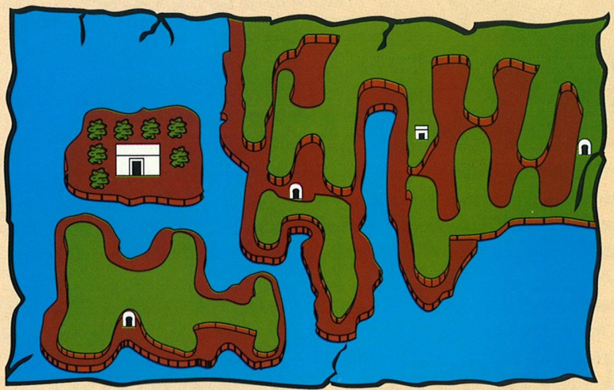
Fünf der Indora Götter befinden sich im Spiel, die Euch jeweils einen besonderen Gegenstand überreichen. Jeder Gegenstand bringt Euch zu bestimmten Spielabschnitten - so kann man zum Beispiel ohne den Kreuzbogen den Turm von Garba nicht erreichen, und zu dem Palast von Dorago kommt man nur mit der Winde.

Es gibt noch viele andere Götter im Spiel die einem nützliche Hinweise geben. Achtet gut auf ihre Worte, es sind einige sehr wichtige Informationen darunter!

DIE REISE DURCH GARLOZ

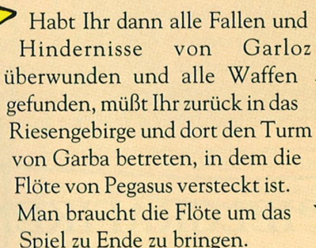
Garloz ist ein großes Gebiet innerhalb von Argool mit vielen dunklen und schrecklichen Geheimnissen. Ihr erreicht es erst, wenn Ihr Euch den Weg durch das Riesengebirge erkämpft, und dann die Tür, welche nach Garloz führt gefunden habt. Vielleicht kann einer der Götter helfen...?

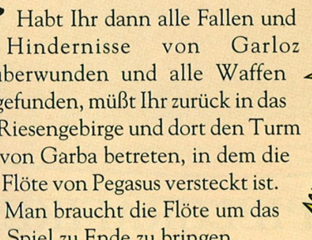




Seid Ihr erstmal in Garloz müßt Ihr vier verschiedene Gebiete erkunden und Euch dabei immer gegen des Königs Armee verteidigen. In einigen Regionen ist ein wertvoller Gegenstand verborgen, den Ihr braucht, um Eure Mission fortzusetzen.

Am Ende von jedem Gebiet steht man dann einer von des Königs wilden Bestien gegenüber. Man sollte hier seine ganze Angriffskraft aufbringen, wenn man nicht als eine kleine Zwischenmahlzeit für diese Bestien enden will.





Habt Ihr dann alle Fallen und Hindernisse von Garloz überwunden und alle Waffen gefunden, müßt Ihr zurück in das Riesengebirge und dort den Turm von Garba betreten, in dem die Flöte von Pegasus versteckt ist. Man braucht die Flöte um das Spiel zu Ende zu bringen.



DAS FINALE

Am Ende des Spiels erwartet Rygar einiges an Grausamkeiten. Er wird alle seine Erfahrung und Kräfte benötigen, um den letzten Wächter zu besiegen und Argool den Frieden zu bringen. Wird er es schaffen? Nur mit Eurer Hilfe - doch Ihr müßt schon sehr gut sein!



ZELDA II The Adventure of LINK

DAS ABENTEUER GEHT WEITER

Nach dem legendären Kampf gegen Ganon fiel das Land Hyrule in totales Chaos. Die einzige Hoffnung ist, Prinzessin Zelda aufzuwecken, die durch einen Zauberspruch in einen tiefen Schlaf gesunken ist. Sie allein ist in der Lage, ihrem Volk das friedliche Leben zurückzugeben, das vor der Ankunft von Gannon in Hyrule herrschte.

Der frühere Held von Hyrule, Link, ist vom Schicksal ausersehen dem Land zu helfen, für das er kämpfen und sterben würde. Er muß sechs besondere Kristalle zu ihren ursprünglichen Plätzen in sechs Steinstatuen, die tief in großen Palästen versteckt sind, zurückbringen. Sobald er das geschafft hat, kann er den siebten und letzten Palast betreten, und den Kampf mit der Kreatur aufnehmen, die den Zauber über die Prinzessin ausgesprochen hat.

Wer ist diese Kreatur? Wird Link in der Lage sein, die Herausforderung ein zweites Mal zu bestehen? Ganons Einfluß ist immer noch stark. Viele dieser Kreaturen glauben, daß er eines Tages zurückkehren wird. Es ist eine der härtesten Herausforderungen überhaupt - wer wagt es, am **"Abenteuer von Link"** teilzunehmen?

HEISSEN WIR DEN HELDEN WILLKOMMEN

Link ist älter geworden, seitdem er es mit Ganon in **"The Legend of Zelda"** aufgenommen hat. Er ist größer, stärker und gerissener als früher. Es juckt ihn loszuziehen um die Prinzessin zu retten. Diesmal braucht er sich nicht nur auf sein Schwert zu verlassen - er besitzt nun die Fähigkeiten der Magie. Doch muß er lange nach den Leuten suchen, die ihm die richtigen Zaubersprüche beibringen und seine magischen Kräfte ausbilden, damit er die Zaubersprüche auch anwenden kann!

Ein weiterer neuer Teil an diesem älteren Link ist der Erfahrungsfaktor. Es gibt drei verschiedene Kräfte - Kampf, Leben und Magie - und wenn man genügend Erfahrungspunkte gesammelt hat (durch Bekämpfen der Monster), kann man die Stärke einer Kraft erhöhen. Die benötigten Erfahrungspunkte werden von mal zu mal mehr, so daß schließlich für die Stärke 8 mehr als 4000 Punkte benötigt werden. Die Wirkung jeder Kraft ist unterschiedlich: Je höher die Kampfkraft ist, desto mehr verletzt man die Monster. Je höher die Lebenskraft ist, umso geringer sind die Verletzungen die die Monster anrichten. Und je höher die Magiekraft ist, desto weniger Magie benötigt man für einen Zauperspruch. Es ist also offensichtlich eine gute Idee, seine Stärken so schnell wie möglich aufzubauen!

DIE SPIELGRAFIKEN



Die Oberweltansicht

Es werden zwei Perspektiven bei "Adventure of Link" verwendet. Die erste ist die Oberweltansicht, in welcher man Hyrule erforschen kann. Sobald man auf ein umherstreifendes Monster trifft, ein Dorf oder einen Palast betritt, erscheint die Handlungsgrafik, in der man mit Dorfbewohnern sprechen, Monster bekämpfen oder wichtige Gegenstände finden kann.

Die Handlungsgrafik



DIE DORFBEWOHNER

In den meisten Dörfern sind die Einwohner friedlich und geben gerne Hinweise und Ratschläge. Einige füllen sogar die Magie-oder Lebensenergie wieder auf.

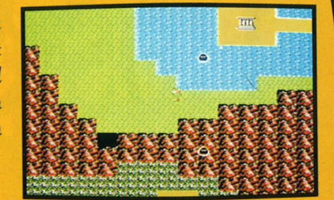


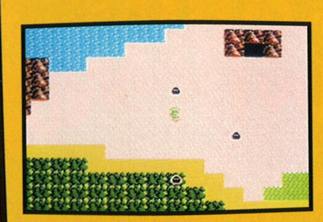
Gelegentlich trifft man einen Dorfbewohner, der Hilfe braucht. Dann folgt ein kleines Mini-Adventure an dessen Ende es einen neuen Zauberspruch oder neue Kampffähigkeiten gibt.

Auch vor andere Probleme wird man in den Dörfern gestellt, welche man mit Kraft oder Intelligenz bewältigen muß.

ERFORSCHE HYRULE

Hyrule ist wesentlich größer als Link es erwartet hat. Das ganze Land ist mit Wäldern, Höhlen, Dörfern, Flüssen und Sümpfen versehen. Link wird sicherlich eine Karte benutzen müssen, um sein Ziel zu finden.





Es gibt keinen Zweifel, daß es eine Menge zu entdecken gibt in "The Adventure of Link". Es gibt ein paar Höhlen die man durchqueren muß, um andere Teile des Landes zu erreichen, also macht Euch auf einige harte Kämpfe gefasst.

DIE SUCHE IN DEN PALÄSTEN

Der Hauptteil des Spiels besteht darin, die Kristalle in die dazugehörigen Statuen zu setzen, also sollte man jeden Palast gründlich erforschen. Jeder besteht aus einer Vielzahl von Grafiken, inclusive verschlossener Türen, mit Lava gefüllten Fallgruben und einer Menge teuflischer Geschöpfe. Ihr müßt Euren Weg bis zu dem Wächter der Statue finden und ihn besiegen, so daß Ihr den Stein in die Statue setzen könnt. In jedem Palast gibt es auch einen sehr wichtigen Gegenstand zu finden. Auch hier solltet Ihr Euch Pläne machen bevor Ihr den Palast wieder verlaßt.



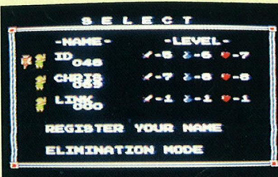


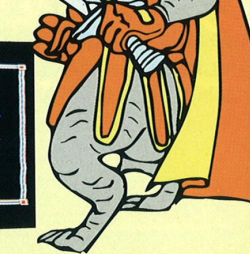
"The Adventure of Link" ist ein klassisches Adventure, von dem wir hier nur ein wenig wiedergeben konnten. Dieses Spiel ist so umfangreich - es ist unglaublich, und die Handlung hat soviel Atmosphäre, daß man sich wirklich hineinversetzt fühlt.

Was immer Ihr auch tut, dieses Spiel dürft Ihr nicht verpassen!

SPIELSTAND SPEICHERN

"The Adventure of Link" speichert Euren Spielstand durch die in das Spiel eingebaute Batterie. Es gibt keinen Grund in diesem Spiel mit leeren Händen nochmal von vorne anzufangen!





Tips & Tricks





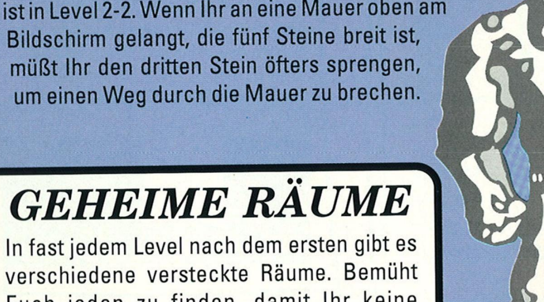
Obwohl "Robowarrior" noch sehr neu ist, erfreut es sich schon großer Beliebtheit bei den NES Spielern, und ein populäres Spiel verlangt nach vielen Tips...

Oftmals denkt man, daß man sich in einer Sackgasse befindet.

Doch es gibt immer einen Ausweg, und in den ersten vier Leveln gibt es keine falschen Wege.

Das erste größere Hindernis ist die Mauer in Level 2-1. Um dort weiterzukommen, müßt Ihr den zweiten Stein von unten mit drei Bomben beiseite räumen (schaut Euch das Foto an). Dann könnt Ihr das Ende des Level erreichen.

Die nächste Stelle an der es Probleme geben könnte, ist in Level 2-2. Wenn Ihr an eine Mauer oben am Bildschirm gelangt, die fünf Steine breit ist, müßt Ihr den dritten Stein öfters sprengen, um einen Weg durch die Mauer zu brechen.









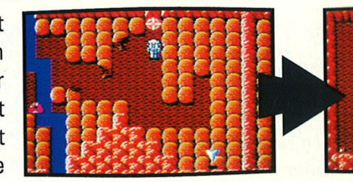
GEHEIME RÄUME

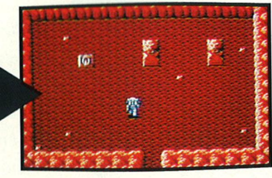
In fast jedem Level nach dem ersten gibt es verschiedene versteckte Räume. Bemüht Euch jeden zu finden, damit Ihr keine wertvollen Sachen auslasst.

FINDET DIE LAMPE

Da es in einigen Leveln recht dunkel ist, werdet Ihr feststellen, daß die Lampe äußerst nützlich sein kann. Sie ist in einem geheimen Raum in der Nähe der großen Mauer von Level 2-1 versteckt - auf dem Bild ist die genaue Position. Betretet den Raum und zerbombt die drei Statuen um die Lampe zu finden.





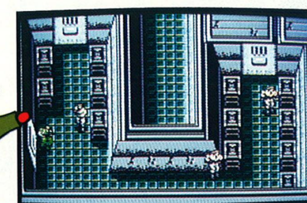


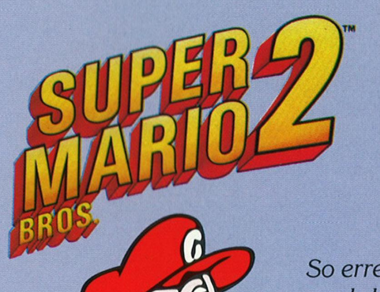
METAL GEAR

Zwei Probleme treten am häufigsten auf.

Wie bekomme ich den Raketenwerfer?

Bevor Ihr den Raketenwerfer bekommt, müßt Ihr zuerst mit einem neuen Anführer des Widerstands, Jennifer, funken. Sprecht mit ihr im Raum rechts neben Arnold und öffnet anschließend die obere rechte Tür mit Karte Nr.6.





Wo ist die Karte Nr.7?

Bevor Ihr die vorletzte Türkarte bekommt, müßt Ihr den Raketenwerfer finden (was nun nicht mehr sonderlich schwierig sein dürfte). Dann betretet den Raum, in dem sich die beiden Arnolds rumtreiben, und erledigt sie mit Eurer neuen Waffe. Karte Nr.7 wird dann zu Euren Füßen erscheinen.

SUPER MARIO BROS. 2

Viele von Euch haben sicherlich schon die Tür am Ende von Welt 6-3 bemerkt, die unmöglich zu erreichen ist. Es handelt sich um den Ausgang einer wunderbaren Warp-Zone die fast den gesamten Level überspringt!!!

So erreicht Ihr sie: Geht am Anfang von Welt 6-3 nach links zu der großen Mauer und laßt Euch in dem Treibsand versinken. Wenn Ihr bis zu den Haarspitzen versunken seid, lauft nach links unter die Mauer und drückt dabei andauernd die Sprungtaste. Nach einiger Zeit erreicht Ihr eine Tür, die Euch zum Ende des Level bringt!!!



Leser Tips

Wenn Ihr Schwierigkeiten habt und nicht weiter kommt, ruft bei der Nintendo Hotline an: 040/54 55 11, Österreich: 060/40 54 55 11, Schweiz: 0049/40 54 55 11. Jeden Donnerstag in der Zeit von 15.00 bis 19.00 Uhr stehen Euch unsere Spieleexperten Rede und Antwort. Ihr könnt uns Eure Probleme aber auch an unsere Adresse schreiben. Auch wenn Ihr irgendwelche Tips für das NES habt, haltet sie nicht zurück, damit tausende von Lesern in ganz Europa etwas davon haben. Hier ist die Adresse:

Nintendo Fan-Club
Leser Tips
Postfach 54 09 47
D-2000 Hamburg 54

Ikari Warriors

Was soll ich tun, nachdem ich den grünen Mann am Tisch besiegt habe?

So lautet der Hilferuf von Karl Webber aus Österreich. Die Antwort ist eine Granate, mit der man den Schatten, der um den Raum herumwirbelt, zerstören muß. Aber man muß schnell sein, sonst regnet es Raketen!!

Mike Tyson's Punch-Out!!

K. Diment aus England hat mit den folgenden Tips Mike Tyson geschlagen:

1. Wehrt immer seine Uppercuts ab - das sind seine härtesten Schläge, ein Treffer und Ihr liegt am Boden!
2. Achtet auf seine Augen wenn sie blinzeln - das Auge, mit dem er blinzelt, zeigt an, von welcher Seite der Schlag kommt. Wenn er wiederholt mit beiden Augen blinzelt, folgt eine Schlagserie, und wenn man schnell genug ist, kann man ihn stattdessen schlagen und so einen Stern bekommen!



Um Dracula zu besiegen, muß man ihn am Kopf treffen. Ist seine Energie am Ende, erscheint sein Geist und macht Euch das Leben schwer. Wenn Ihr das Heilige Wasser besitzt, stellt Euch links auf und schlagt ihn mit der Peitsche und dem Heiligen Wasser gleichzeitig.

Matthias Standberg, Deutschland



METROID

Hier ist noch ein nützlicher Code von Bert Hoffnung aus Hamburg. Probiert ihn aus und seht was passiert!!

044800 K00000
WBy03G 0000YY

SUPER MARIO BROS. 2

Hier sind die besten Figuren für die einzelnen Level:

WELT 1-1	TOAD	WELT 1-2	MARIO	WELT 1-3	PRINZES.
WELT 2-1	TOAD	WELT 2-2	TOAD	WELT 2-3	LUIGI
WELT 3-1	TOAD	WELT 3-2	MARIO	WELT 3-3	MARIO
WELT 4-1	PRINZES.	WELT 4-2	PRINZES.	WELT 4-3	TOAD
WELT 5-1	LUIGI	WELT 5-2	LUIGI	WELT 5-3	TOAD
WELT 6-1	MARIO	WELT 6-2	TOAD	WELT 6-3	MARIO
WELT 7-1	PRINZES.	WELT 7-2	PRINZES.		

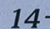
Kenji Ohsako, Frankreich

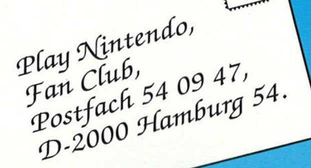


Während des Vorspanns kann man den Tachometer mit Taste B erhöhen.

Wenn Ihr die Anzeige verändert habt (jedesmal wenn Ihr die Taste B zweimal drückt, erhöht sich der Startlevel), haltet das Steuerkreuz nach RECHTS und OBEN und drückt START.

Alberto Nortes, Spanien





Mailbag



Hey Ihr Spezialisten vom Nintendo-Club!

Euer Club ist einfach Spitze!! Mein Lieblingsspiel ist Adventure of Link. Gestern habe ich Eure Informationen ueber Top Gun und Metal Gear bekommen. Kann ich bitte eine komplette Spielebeschreibung dieser Spiele haben?

Robert Hieke, Beilgries, Deutschland

Lieber Robert,
es tut uns leid, aber Komplettloesungen verschicken wir nicht. Denn die Nintendo-Spiele sollen ja Spass machen und man muss selber rumknobeln und Tricks herausfinden. Wir helfen bei schwierigen Faellen gern, koennen aber nur antworten, wenn konkrete Fragen gestellt werden. Die Freude am Spiel soll doch vorrangig sein! Das verstehst Du sicherlich.

Hallo, Super Mario,

ich moechte auch Mitglied im Fan-Club werden und die tolle Mitgliedskarte bekommen! Mein Cousin ist bereits Mitglied und hat die Karte schon. Bitte, bitte sendet mir schnell eine.

Marco Duarte, Sursee, Schweiz

Lieber Marco,
na klar - Du kannst auch Mitglied werden und einen Ausweis bekommem. Kein Problem. Du wirst die Mitgliedskarte in den naechsten Tagen erhalten. Deine Mitgliedsnummer wird sein: 10693. Freust Du Dich jetzt?

Hallo Super Mario!

Ein ganz grosses Kompliment fuer das Club Magazin. Es ist wirklich super. Die Tips und Tricks sind grossartig und helfen mir sehr. Auch die Informationen ueber die neuen Spiele sind klasse - so weiss ich immer schon, welches Spiel ich mir als naechstes kaufen moechte. Ich habe einen Hi Score bei Kid Icarus erreicht.

Euer Code-Knacker Andre Lengwenus, Springe, Deutschland

Vielen Dank, Andre.

Vielleicht findest Du Dich ja demnaechst in der Hi Score Ecke wieder.



Lieber Mario!

Zuerst moechte ich Dir fuer die tolle Ausgabe des Weihnachtsspecials danken. Ich habe zu Weihnachten Super Mario Bros. 2 geschenkt bekommen. Ich bin ein grosser Fan von SMB 2!! Mit den Tips aus 'Club Nintendo' bin ich bis zum Wart gekommen. Aber ich konnte ihn noch nicht schlagen. Gruesse bitte Luigi, Toad und die Prinzessin von mir.

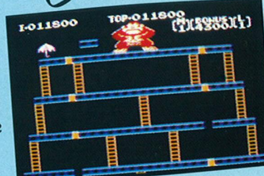
Andreas Braun, Klarenthal, Deutschland

Lieber Andreas,
ich bin sicher, eines Tages schaffst Du es, den Wart zu besiegen!! Luigi und die anderen danken fuer Deine Gruesse und druecken Dir fest die Daumen.

VIDEO SHORTS

DONKEY KONG Classics

Dank Nintendo habt Ihr jetzt die Moeglichkeit zwei Arkade Klassiker auf einem Spielmodul zu spielen. Vollgepackt mit Spass und Action wird Euch diese Kassette fesseln!



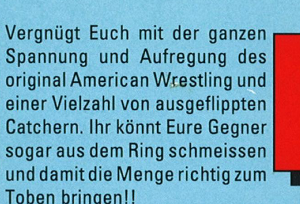
Das erste Spiel auf der Kassette ist **"Donkey Kong"**: mit den Original Charakteren und 4 Level mit tierischer Action. Ihr seid Mario und muesst bei jedem Screen nach oben gelangen, Faessern und anderen Objekten gilt es unterwegs auszuweichen. Jeder Screen fordert Spieler jeden Alters auf neue Art heraus. Ihr werdet sehen, das laesst Euch so schnell nicht los.

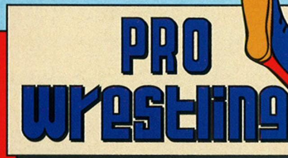
"Donkey Kong Jr." vertauscht die Rollen - dieses Mal muesst Ihr Euren Vater vor Mario retten. Die Spielidee ist aehnlich, obwohl es dieses Mal etwas schwerer sein wird, von Plattform zu Plattform zu kommen. Passt auf, wenn Ihr zwischen Lianen springt - das kann Euch ein Leben kosten.

Zwei Arkade Klassiker auf einer Spielkassette - na, wenn das nichts ist (fuer alle Altersklassen). Das wuerde ich nicht versaeumen!

PRO Wrestling

Vergnügt Euch mit der ganzen Spannung und Aufregung des original American Wrestling und einer Vielzahl von ausgeflippten Catchern. Ihr könnt Eure Gegner sogar aus dem Ring schmeissen und damit die Menge richtig zum Toben bringen!!





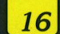
Ihr könnt zwischen sechs verschiedenen Kämpfern mit besonderen Techniken wählen. Jeder Catcher besitzt also seine ganz spezielle Kampftechniken - wenn zum Beispiel Starman seinen Gegner packt, kann er seinen akrobatischen "Saltotritt" anwenden, während King Slender, der VWA Champion, ein Spezialist für "Kreuzbrecher" ist.



Um einen Kampf zu gewinnen, mußt Ihr Euren Gegner so fertigmachen, daß Ihr ihn mit beiden Schultern auf die Matte drücken könnt. Wenn Ihr Weltmeister werdet und Euren Titel zehnmal hintereinander verteidigt, könnt Ihr gegen den Great Puma antreten.



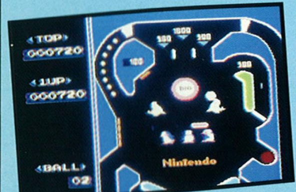
"Pro Wrestling" gehört zu unseren ständigen Favoriten, weil es ganz einfach so unheimlich viel Spaß macht! Es gibt vor allem sehr viele Feinheiten, wie den einsatzfreudigen Kameramann, oder die bissigen Kommentatoren. Am besten sind aber immer noch die Catcher selber - Ihr werdet sie lieben!!!



PINBALL

Flipper ist nicht gerade die spannendste Idee für ein Videospiel, doch Nintendo hat eine sehr gute Umsetzung für das NES programmiert, mit ein paar witzigen Ideen für eine Menge Spielspaß. Sogar Mario spielt eine Gastrolle!

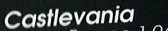
Die Spielfläche ist auf zwei Bildschirme verteilt und in jedem befinden sich Bumpers, Targets und Boni. Während man mit dem Controller die beiden Flipper steuert, muß man versuchen den Ball so lange wie möglich im Spiel zu halten. Punkte gibt es, wenn der Ball gegen Targets oder Bumpers kommt und extra hohe Punkte, wenn eine ganze Reihe von Targets versenkt wird.



In der Bonusebene mußt Du den Ball mit der Hilfe von Mario durch die Grafik lenken, mit dem Ziel, die Plattform, welche die Prinzessin gefangen hält, zu zerstören. Wenn Ihr es schafft, sie zu retten, werdet Ihr mit einer fantastischen sechsstelligen Punktzahl belohnt!

Alle Flipper-Freunde werden eine Menge Spaß haben auf Nintendos Version des Kultspiels neue Fähigkeiten zu erlernen. Auch die "Flipper-Neuen" unter Euch sollten einen Blick darauf werfen, Ihr werdet mit Sicherheit monatelang Spaß damit haben!





HIGH SCORE

Castlevania
Jose Fernandez France 1,042,900
Paulo Da Silva France 999,910

Ghosts 'N Goblins
Ken Phillips UK 4,625,900

Gradius
Paul Stokes UK 2,021,600

Golf
George Coster UK 11 below par
Leigh Gatheridge UK 6 below par

Kid Icarus
Corrie Staal Holland 9,999,999
Rora Kolder Holland 6,371,514

Legend Of Zelda
Dougie Nouble (12) UK Completed in 7 lives
Darren Gatheridge UK Completed in 8 lives

Kung Fu
Jeremy Joiris (14) Belguim 966,240
Jean Luc Garant (24) France 475,190

Pinball
Martijn Arens Holland 196,180
Didier Helbourg (26) France 140,680

Gunsmoke
Paul Stokes (14) UK 362,850
Matthias Schebmayr (10) Germany 254,620

R.C. Pro-Am
Karl Webber UK 262,335
Chris Dye UK 185,675

Robowarrior
Jim Wilson UK 5,975,000
L.V. Berg Holland 3,486,000

Rush 'N Attack
David Roy (16) France 1,345,400
Fabian Blandieu Belguim 1,018,100

Mach Rider
Johan Leyton Holland 238,270
Michael Marguin (14) France 187,730

Trojan
Robert Cridland (14) UK 114,650
Darren Gatheridge UK 107,750

OK, hier habt ihr es, Könnt ihr dies schlagen? Ja? Gut, dann sendet uns Euren High-Score zusammen mit Eurem Namen, der Adresse, dem Alter und einem Foto als Beweis an: Play Nintendo, Fan Club, Postfach 54 09 47, D-2000 Hamburg 54.

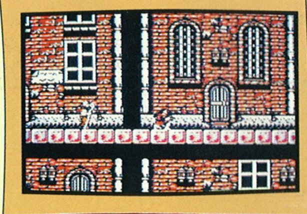
Kurzübersicht

Simon's Quest™

Der Graf ist zurückgekehrt, und er ist schon ein böser Junge. Er hat auf den mutigen Krieger Simon Belmont einen Fluch gelegt, der langsam die Seele unseres Helden zerfrisst. Simons einzige Überlebenschance besteht darin, alle fünf Leichenteile des Grafen zu finden und diese im Schloß des Übelwichts zu verbrennen. Es scheint Simons härteste Aufgabe zu werden, und vielleicht sogar seine letzte. Er tritt gegen die üblen Kreaturen der Nacht, bösartige Fallen und tödliche Sümpfe an. So sammelt Simon alles zusammen was er braucht - inclusive einer großen Portion Mut - und zieht mit Hoffnung im Herzen los.



So beginnt Simons Quest...



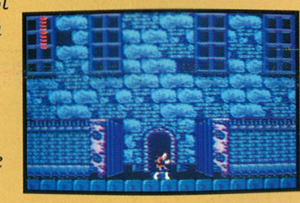
Auf seiner Suche trifft Simon auf Dorfbewohner, die im Hilfe und Ratschläge geben (obwohl manches nur Geschwätz ist). Desweiteren trifft er auf Kaufleute, bei denen er wertvolle Waffen für den Kampf gegen seine Feinde erwerben kann.

Simons ganzes Abenteuer spielt sich in Transylvanien ab, so daß man sich besser Karten während des Weges zeichnet. Es gibt eine Menge zu entdecken, also rüstet Euch mit Papier, Bleistift und Kompaß aus und achtet auf die ausführliche Vorstellung in der nächsten Ausgabe.



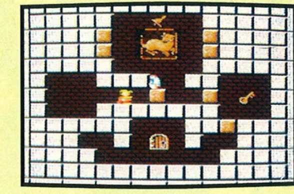
Die Schlösser

*Es gibt sechs Schlösser in **"Simons Quest"** zu finden, fünf verbergen Draculas Leichenteile und das sechste ist das Schloß vom Grafen. Bevor Ihr Euch den Grafen vornehmt, müßt Ihr alle anderen Schlößer erkunden, die Wächter besiegen und die Leichenteile mitnehmen. Glaubt nicht, daß dies so einfach ist wie es klingt...*



Solomon's Key

Vor vielen Jahren wurden alle teuflischen Dämonen von einem mächtigen Zauberer in ein geheimes Buch namens "Solomon's Key" gebannt. Alles war friedlich und schön auf der Welt bis ein wandernder Mönch das Buch entdeckte und die Dämonen dadurch befreite. König Yutra von dem Märchenland Lyrac befürchtete, daß die Dämonen sein Volk erneut quälen würden. So sandte er den Zauberer Dana in das verwunschene Land des magischen Zeichen, um die Dämonen von seinem Land fernzuhalten.



"Solomon's Key" ist die Umsetzung eines bekannten Spielautomaten, in dem eine Menge strategisches Denken gefragt ist, um die vielen Puzzle zu lösen. Ihr müßt durch jedes der fünfzig Bilder kommen, in dem Ihr mit Eurem Zauberstab Steine herbeizaubert oder verschwinden lasst und den Schlüssel findet, der Euch zum nächsten Teil des magischen Zeichens führt.

Doch während Ihr den Ausgang sucht, müßt Ihr Euch gegen die Horden von Dämonen verteidigen, und Eure Energie behüten. Es gibt auch Extras, die einen für eine Weile Vorteile verschaffen, achtet auf die dämonischen Zeichen!

"Solomon's Key" ist ein wundervolles Spiel, sehr original umgesetzt und erstaunlich gut zu spielen. Ein weiterer Hit für Euer NES kommt da schon bald von Tecmo!



Airwolf

Stingfellow Hawke ist zurück - und er sinnt auf Rache! Mehrere Gefangenenlager sind vom C.I.A. lokalisiert worden, und man hat Hawke beauftragt die Lager zu zerstören und die Gefangenen zu befreien!!

Es gibt fünfundzwanzig Level durch die Ihr und **"Airwolf"** Euch kämpfen müßt. In jedem sind eine Vielzahl von Kriegsgefangenen zu befreien und in jeder Basis gibt es ein Auftank-Symbol und einen von vielen feindlicher Flugzeuge. Ihr könnt die feindliche Macht vernichten, wenn Ihr den Kontrollturm erreicht und ihn zerstört.



"Airwolf" läßt sich sehr gut spielen, und hat einige fantastisch animierte, filmähnliche Sequenzen. Fans der TV-Serie sollten unsere komplette Vorstellung in der nächsten Ausgabe abwarten!


Lasst Euch vom
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™
anmachen
Hochexplosive Spiele!
BATMAN
The Video Game
RYGAR
Join Forces With The Legendary Warrior
Castlevania II
Simon's Quest
KONAMI
SKATE OR DIE
ULTRA
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
TETRIS
The relentless building block video puzzle
FROM RUSSIA WITH FUN!
SOLOMON'S KEY
Unlock Solomon's Secrets
DOUBLE DRAGON
Based on the Hit Video Game
7 Action-packed Stages
Multiple Score Feature
FESTER'S QUEST
POWER
MAX
COLOUR
BRIGH
VOLUME
Club Nintendo